

Eksplorasi Simbolisasi Kepahlawanan dalam Perancangan Galeri Kapal Laut

Rizky Darmadi dan Wawan Ardiyan Suryawan

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: wawanardyan@gmail.com

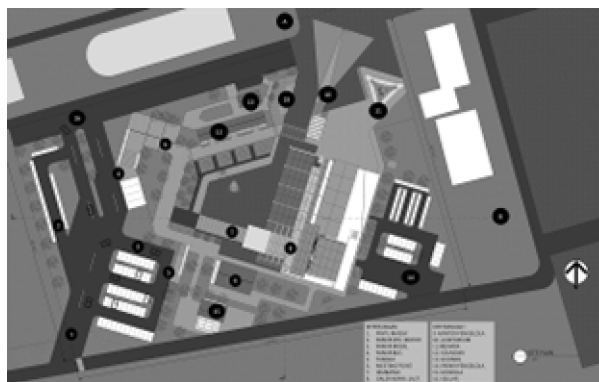
Abstrak—Keuletan kapal-kapal laut Indonesia telah dikenal sejak abad ke-8 dimana bukti kekuatan dan ketangguhan para pelaut Indonesia tercatat dalam relief candi Borobudur. Namun di masa kini, akibat kurangnya minat dalam menghargai setiap detail pembangunan bangsa, dengan minimnya apresiasi dan kesadaran masyarakat terhadap potensi maritim dan kebaharian, sehingga perlu untuk merancang suatu objek rancang arsitektur yang dapat menggugah masyarakat dan mencerminkan kekuatan dan ketangguhan kapal laut. Objek rancang merupakan Galeri Kapal Laut yang kemudian mengangkat tema kepahlawanan, dengan menggunakan salah satu metode rancang yaitu simbolisasi. Pemilihan tema rancang merupakan pendefinisian dari makna dan karakter dari sifat kepahlawanan. Pemilihan tema berangkat dari isu-isu dan persyaratan bangunan yang akan diterapkan dalam sebuah bangunan galeri. Karakter kepahlawanan dapat menjadi alat pijakan dalam menguatkan citra akan kekuatan dan potensi maritim melalui kesan tangguh dan ikonik yang terlihat pada eksterior, interior, bentuk dan ekspresi struktur yang digunakan.

Kata Kunci—Arsitektur, Galeri, Kepahlawanan, Simbolisasi

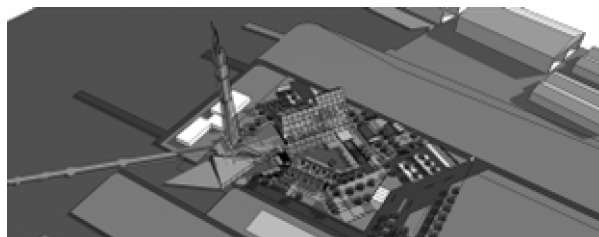
I. PENDAHULUAN

OBJEK rancang arsitektural dengan pendekatan simbolisme, merupakan definisi dari simbol (kata benda) yang berarti lambang dan bila dikaitkan dalam merancang berarti mengekspresikan ide-ide melalui lambang. Dalam hal ini objek arsitektur dapat dianggap sebagai bagian dari obyek semiotik atau ilmu tentang tanda. Kehadiran arsitektur dalam banyak hal dimaksudkan untuk dapat mengkomunikasikan pesan dari perancang maupun obyek itu sendiri untuk disampaikan pada penghuni, pengamat dan siapapun yang melihatnya.

Objek arsitektur yang dirancang dengan menggunakan pendekatan ini adalah Galeri Kapal Laut. Galeri Kapal Laut merupakan suatu kawasan wisata berupa bangunan yang berisi segala sesuatu yang berkaitan dengan kapal laut dengan fungsi utama sebagai tempat pameran dengan beberapa sarana pelengkap seperti pendidikan, rekreasi, dan informasi pengetahuan. Kapal laut utama yang ditampilkan sebagai media pameran adalah jenis kapal laut KRI Dewaruci yang dimuseumkan dan area pameran galeri kapal laut milik Indonesia lainnya yang ditampilkan dalam skala yang lebih kecil. Objek ini terletak di Kota Gresik yang merupakan kota yang dikenal dengan pelabuhan dan perdagangan melalui air terbesar setelah Surabaya, sehingga diharapkan tempat ini mampu menjadi atraksi wisata untuk melengkapi bidang pariwisata daerah khususnya di wilayah Indonesia



Gambar 1. Site Plan



Gambar 2. Perspektif mata burung



Gambar 3. Layout Plan



Gambar 4. Tampak site (selatan dan utara)

Timur.

Pada rancangan ini, penulis menggunakan tema kepahlawanan. Simbolisasi dari karakter kepahlawanan ini didefinisikan berdasarkan dua tujuan yang diharapkan yaitu yang pertama untuk mengangkat citra kekuatan maritim dan yang kedua adalah sebagai simbol mengingat sejarah kehebatan dibidang maritim yang kemudian tampak sebagai tampilan arsitektur objek rancang. Lokasi objek ini terletak di desa Sidorukun Gresik di kawasan dekat dengan dok kapal menuju ke laut. Kawasan ini merupakan kawasan yang potensial dalam 10-20 tahun ke depan dan akan dikembangkan menjadi salah satu kawasan perindustrian dan pergudangan dengan fungsi penghijauan untuk kota di Kota Gresik [1].

II. METODA PERANCANGAN

Dalam rujukan [2] , dimana mengangkat prinsip-prinsip perancangan simbolisme dalam arsitektur, menguraikan ke dalam 9 cara dimana prinsip yang digunakan di dalam rancangan ini adalah penciptaan urutan ruang yang berbeda guna mengingatkan orang pada 'tempat' sambil orang berjalan melalui ruang ; pencampuran fungsi-fungsi yang berbeda guna meningkatkan kontak sosial ; dan arsitektur sebagai media komunikasi.

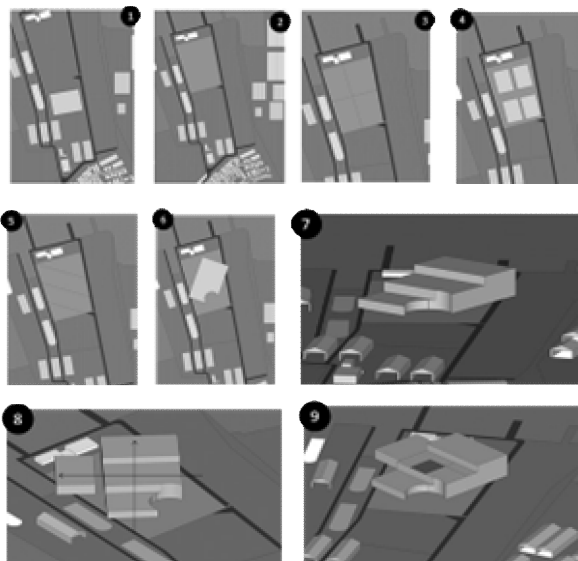
Berdasarkan prinsip yang telah disebutkan, diambil makna dan karakter kepahlawanan yang diaplikasikan ke dalam bangunan dan tata ruang luar secara simbolik yang terwujud secara visual dan dapat dirasakan.

Karakteristik kepahlawanan adalah bersifat berani dengan menunjukkan sisi ekspresif, tangguh dan kuat. Berdasarkan karakter ini, digunakan sebagai ide dalam penerapan ke dalam bangunan yang diaplikasikan dan terlihat pada bentuk bangunan yang menggunakan sudut tajam, konsep eksterior, konsep interior dan ekspresi dari fasade bangunan yang merupakan simbolisasi dari kemajuan teknologi. Kemajuan dari teknologi ini diterjemahkan melalui penggunaan teknologi sistem struktur yang mendukung bentuk yang tidak bisa dicapai dengan struktur konvensional. Selain itu penggunaan material lebih merujuk kepada teknologi yang ada pada masa kini.

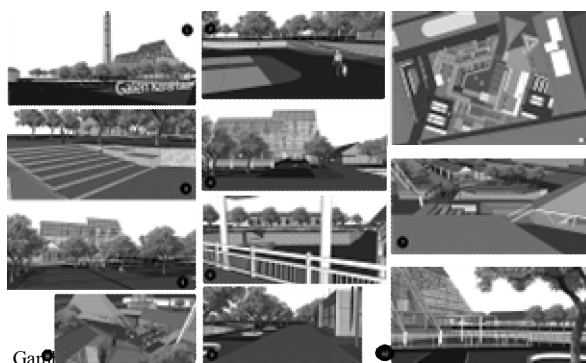
Konsep kedua adalah aplikasi dari karakter semangat untuk berkembang dan ekspresi arsitektur melawan keteraturan. Konsep ini terlihat pada pengaturan tata massa bangunan maupun ruang luar yang dirancang tidak simetris dan juga pada pengorganisasian ruang sempit maupun ruang lebar pada bangunan serta tata organisasi program ruang di sepanjang jaringan jalan publik yang dimanfaatkan untuk meningkatkan kontak visual secara luas dalam konsep monumental [3].

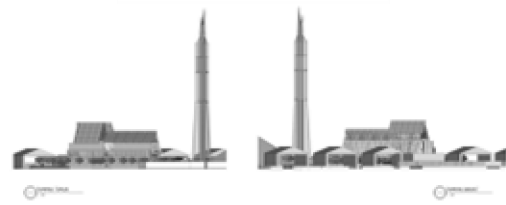
Gambar 5. Tampak *site* (timur dan barat)

Gambar 6. Proses pembentukan tema



Gambar 7. Transformasi objek rancang





III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. Konsep Site dan Ruang Luar

Sesuai dengan tema yang diangkat yaitu kepahlawanan tatanan massa bangunan dibuat tidak simetris, mengikuti pola sirkulasi pada ruang luar untuk menggiring pengunjung. Massa bangunan diletakkan menyebar dengan ukuran yang berbeda mengikuti pengaturan *axis* yang dihasilkan pada arah orientasi dari ruang luar. Bentuk yang dirancang adalah bentuk dasar runcing dan warna material yang sama agar terlihat menyatu (gambar 2).

Untuk konsep ruang luar, dengan tujuan untuk menggiring pengunjung pada bangunan utama, maka tatanan dibuat tidak simetris, dimana menghasilkan potensi *view* dan penangkapan air laut pada site yang berguna sebagai refleksi sekaligus pendingin hawa lembap pada site. Menggunakan pola grid, dapat mendukung bangunan agar terlihat menonjol.

Selain itu konsep ruang luar dengan bangunan yang tidak dalam satu atap dimaksudkan sebagai upaya menarik atraksi lain bagi pengunjung dengan mengakomodasi kebutuhan pengunjung yang memiliki minat yang berbeda sehingga tidak terjadi penumpukan pada satu area tertentu.

B. Konsep Gubahan Massa dan Eksterior

Konsep bentuk bangunan berawal dari tema, yaitu menghadirkan bentuk yang memiliki sudut tajam, monumental, memberikan kesan modern dan tangguh bagi yang melihatnya.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, bentuk bangunan terinspirasi untuk mewujudkan bentuk kapal 1:1. Bentuk ini sebagai respon bentuk yang ada pada site sebelumnya agar memiliki satu kesatuan bentuk bangunan. Selain itu, penggunaan material yang tahan terhadap korosi air laut yang dibawa angin yakni dengan menggunakan struktur baja nirkarat austenitik, memiliki daya tahan korosi lebih baik dibandingkan jenis martensitik, dan feritik, di beberapa lingkungan korosif seperti air laut. Sifat daya tahan korosi ini disebabkan lapisan pasif pelindung *khromium oksida* (CrO_3) yang berkarakter kuat dan tidak terlihat secara kasat mata.

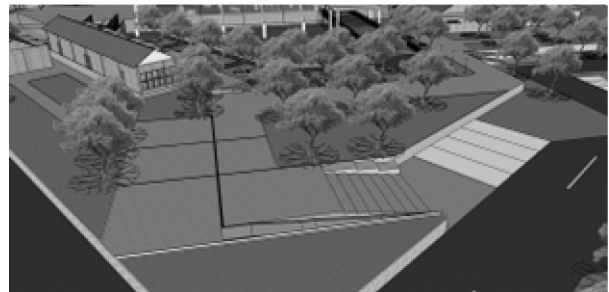
Penerapan konsep lainnya yaitu simbolisasi dari sebuah kemajuan teknologi pada eksteriornya. Dengan perkembangan teknologi yang ada sekarang, pada *fasade* bangunan utama dan penunjangnya struktur sengaja diekspos untuk memperlihatkan teknologinya.

C. Konsep Interior

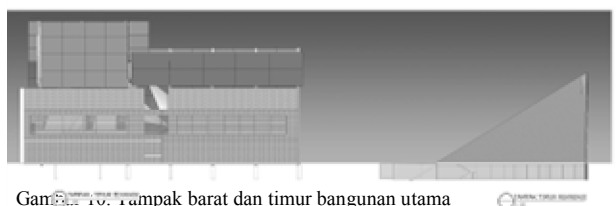
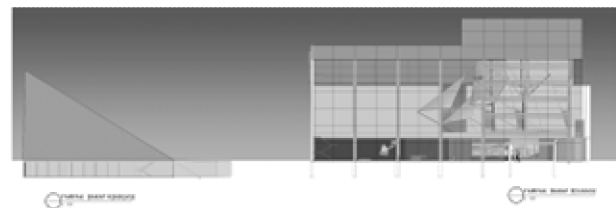
Karakter fisik yang perlu diperhatikan dalam perencanaan interior sebuah bangunan galeri adalah bagaimana area pamernya dapat terlihat lebih kontras daripada ruangnya. Desain yang dipakai adalah dengan cara memberi

penerangan dengan lampu aluminium LED (*Light Emitting Diode*) pada bidang pameran. Teknologi ini dapat membantu untuk suhu yang lebih rendah dari cahaya spot, mengurangi pembusukan lampu, dan mudah untuk meningkatkan masa hidup lampu (*life span 30,000 hours*). Sedangkan untuk material lantai terbuat dari beton halus berwarna abu-abu. Sedangkan area pameran 1:1 menggunakan penerangan alami yang dibantu oleh material *fiberglass* pada atap. Pada area *gallery walk* untuk mendukung dalam mendramatisir ruang, maka digunakan lampu *down light* yang penerangannya tidak terlalu meluas dan hanya dibutuhkan pada bidang-bidang tertentu. Penggunaan warna-warna yang mencolok sangat dihindari dalam perencanaan interior objek rancang Galeri Kapal Laut ini.

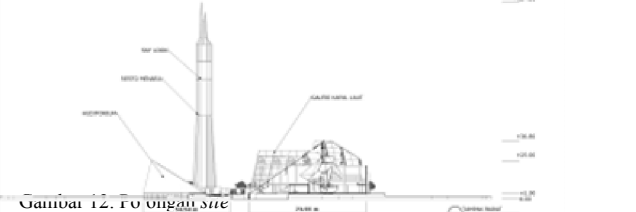
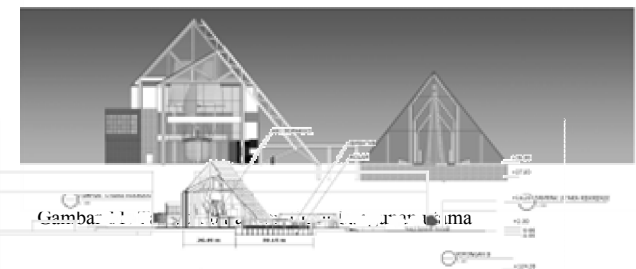
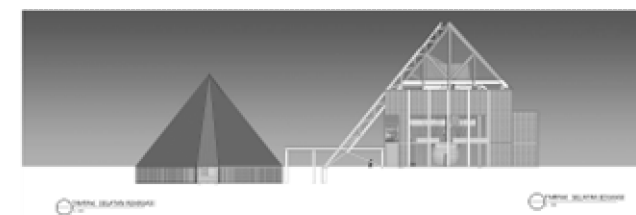
Dengan bentuk yang persegi panjang pada bangunan



Gambar 9. Tempat berkumpul



Gambar 10. Tampak barat dan timur bangunan utama



Gambar 12. Pohon di bagian site

edukasi utama ini, sehingga menimbulkan sirkulasi pengunjung di dalamnya juga bersifat linear. Dengan bentuk sirkulasi yang seperti ini, membuat pengunjung tidak merasa bingung dibandingkan dengan jalur sirkulasi yang lainnya. Hal ini juga karena penerapan tema kepahlawanan dimana penggunaan garis dengan sudut normal.



Gambar 13. Lampu aluminium LED
Sumber : Shanghai Danhoe Elektronik Co, Ltd



Gambar 14. Detail struktur

Menggunakan struktur ruang dengan rangka *planar truss* dengan didominasi kolom baja *hollow* berdiameter 40 cm untuk memenuhi kebutuhan bentang lebar. Menggunakan pondasi *bore pile* pada area edukasi dengan tinggi 25 m pada kedalaman. Guna menguatkan struktur kuda-kuda baja yang digunakan, maka digunakan teknik *bracing*. Untuk pipa distribusi harus terbuat dari bahan-bahan tahan karat dengan jenis logam (baja, besi atau tembaga yang digalvanis) dan Plastik (PE, PVC) untuk menghindari korosi oleh air laut.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Tema kepahlawanan diambil berdasarkan pada isu-isu, permasalahan dan gagasan yang ingin dimunculkan pada bangunan Galeri Kapal Laut. Dengan menggunakan prinsip perancangan simbolisme, yang didefinisikan berdasarkan dua tujuan yang diharapkan yaitu yang pertama untuk mengangkat citra kekuatan maritim dan yang kedua adalah sebagai simbol mengingat sejarah kehebatan dibidang maritim yang kemudian tampak sebagai tampilan arsitektur objek rancang. Dari dua tujuan utama ini yang diterapkan kepada bangunan sehingga secara visual bisa terlihat pada bentuk bangunan, konsep site dan ruang luar, desain eksterior dan desain interior serta penggunaan sistem struktur dan material juga teknologi yang digunakan dalam bangunan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, dan ucapan terima kasih kepada Wawan Ardiyan Suryawan, ST, MT atas bimbingan beliau selama proses pengerjaan tugas akhir. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada keluarga besar jurusan Arsitektur ITS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pemerintah Kota Gresik. 2010. *Rencana Detail Tata Ruang Kota Gresik - Kebomas*.
- [2] Schrimbeck, Egon. 1987. *Idea Form and Architecture : Design Principles in Contemporary Architecture*. New York : Van Nostrand Reinhold Company.
- [3] Ashihara, Yoshinobu. 1983. *Exterior Design in Architecture*, terjemahan Gunadi, Sugeng,. *Merancang Ruang Luar*. Surabaya